

Translation of Reference 2

Japanese Patent Public-disclosure No.6-63247

Japanese Patent Public-disclosure date: March 8, 1994

Japanese Patent Application No.4-262663

Japanese Patent Application date: August 20, 1992

Inventor: Yoshiro Nakamatsu

Applicant: Yoshiro Nakamatsu

Title: Game Apparatus

On the display 12 comprising a cathode ray tube or LCD or projection television, etc. appears the image 13 provided by a VTR, CD, laser disk, etc. The display 12 is positioned approximately at a height of a player's eye. It is designed such that the higher a score indicated in the window 11 is, the longer the image 13 is shown on the display 12. For example, when a score is 10, the image 13 is shown in the form of an animated film for 20 seconds and when a score is 30, the image 13 is shown for 1 minute. If a score of 20 points is marked next time, the image 13 is shown for further 40 seconds.

[Brief explanation of the drawings]

Fig. 1 is a front view of a pinball machine.

Fig. 2 is a front view of a slot machine.

Fig. 3 is a block diagram describing the pinball machine.

Fig. 4 is a block diagram describing the slot machine.

[Explanation of the symbols]

1: pinball machine

2: pre-paid card

5: ball

11: window where a score is indicated

20: slot machine

23, 24 and 25: symbol

26: chip

37: score indicator

39: image

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-63247

(43)公開日 平成6年(1994)3月8日

| (51)Int.Cl. ⁵ | 識別記号 | 庁内整理番号 | F I. | 技術表示箇所 |
|--------------------------|---------|---------|------|--------|
| A 6 3 F 9/22 | M | | | |
| 5/04 | 5 1 2 | 8907-2C | | |
| 7/02 | 3 0 2 A | 8804-2C | | |
| | 3 2 8 | 8804-2C | | |
| 9/00 | 5 1 2 Z | 8603-2C | | |

審査請求 有 請求項の数1(全 4 頁)

(21)出願番号 特願平4-262663

(22)出願日 平成4年(1992)8月20日

(71)出願人 000211569

中松 義郎

東京都港区南青山5丁目1番10-1105号

(72)発明者 中松 義郎

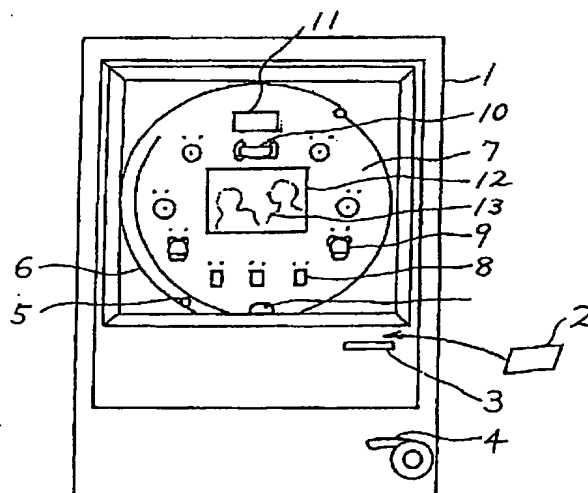
東京都港区南青山5丁目1番10-1105号

(54)【発明の名称】 遊戯装置

(57)【要約】

【目 的】 パチンコ機又はスロットマシンの遊戯による得点に比例して、遊戯者が興味を持つ映像を進行して表示し、パチンコ機の球又はスロットマシンの換金をなくすること。

【構 成】 得点に比例して VTRはレーザーディスク等の映像を進行させて停止し、次の得点でさらに映像を進行させて停止する。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 パチンコ機の球が入った得点又はスロットマシン等ギャンブル機の得点に比例して、VTR又はレーザーディスク等の映像を進行させた後停止中断させ、次にパチンコ機の球が得点し、又はスロットマシン等ギャンブル機の得点に比例して再び前記VTR又はレーザーディスクの映像が進行し、これらの進行量は前記球入れ又はシンボル合致等による得点数に比例させるようにして、映像が終了すると、映像はスタートに戻り得るようにしたCRT又はLCD、プロジェクションテレビなどによる映像を遊戯者に表示し得る事の特徴とする遊戯装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、換金を伴わず且つ客減りのないパチンコ機又はスロットマシンに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来のパチンコ機は、景品の換金時に暴力団が介入することに加え、パチンコ店が球をごまかしたり、脱税するなど非合法なことを行っている。従ってトラブルが生じたときに警察に届けることができず、暴力団に頼ることになるので、パチンコ店に暴力団が介入したりパチンコ店が脱税する温床になっていた。メタルを使用し、配当メタルを払出すスロットマシンでも同様な現象が生じている。

【0003】一方 球の換金を行わないと客が減るといふ結果を生じた。このような装置がつけられても誰も使わないので結局暴力団排除や脱税防止は出来なかった。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】パチンコの球 又はスロットマシンのメタルを換金をしないようにし、暴力団が介入する余地をなくすると共に、球の換金がなくても客が減らないための発明的手段を装置に盛込むこと。

【0005】

【課題を解決するための手段】映画で続けて見たいのに途中で止ると次を見たいものである。本発明は 映画、テレビ、ビデオゲーム等映像の進行の期待感を刺激することにより客を引寄せ且つ換金プロセスが無いので従来のパチンコあるいはスロットマシンによる暴力団の介入や脱税をなくするものである。

【0006】

【実施例】図1は、本発明実施例のパチンコ機1の外観正面図を示し、球購入不正防止のための予め購入したプリペイドカード2を差込口3に挿入してからレバー4を操作して球5をレール6に沿って盤7上に発射できるようになっている。プリペイドカードを使用せぬ従来方式でもよい。盤7上には、球5が入る小賞口8、中賞口9、大賞口10が設けられており、これら賞口の中小大に応じて段階的に増加する点数が窓11に表示される。

2

【0007】ブラウン管 又はLCD又はプロジェクションテレビ等によるディスプレイ12にはVTR、CD、レーザーディスク等による映像13が現れ、これはほぼ目の高さに設けられ、窓11に表示した得点数が大きいほど映像13が長く映ってから消えるようになっている。例えば10点入れば20秒、30点入れば映像が1分間動いて停止し、次に20点とるとさらに40秒間動くようにする。

【0008】打球5は出口14に出て、レバー4により再び打球できるように循環し、外部に出ないようにする。これにより球のゴマカシや景品換金のトラブルが無くなる。

【0009】一枚のプリペイドカードにより打球できる球数は定まっており、映像13は、刺激的な興味がある進行場面やビデオゲームの場面とし、常に次を見ようと期待できる映像であって、そのために客は、なるべく多く映像を見ようとするために大賞口10を狙い、且つプリペイドカード2を多く買うので、客の遊戯心をそそり客を呼び、店の収益も増加することとなる。

【0010】図2は本発明実施例のスロットマシン20の外観正面図を示し、前面のパネル21には回転円筒22の前面が複数個見られ、これらの回転円筒上のシンボル23、24、25の一部が正面から見られるようになっている。まず、メタル26又はプリペイドカードを購入して 差込口27に入れてからスタートレバー28を押すとシンボル23、24、25が回転する。その回転が定常となったときに、レバー28を倒して回転円筒22を止めるか、各シンボル毎に設けたストップボタン29、30、31を押すことにより各々のシンボルの回転を停止させる。

【0011】そのとき前記複数のシンボルが揃うか又は窓22に示されている5本の入賞ライン32、33、34、35、36上で停止しているシンボルの組合せにより点数がデジタル表示器37に示される。差し込むメタルの枚数に応じて入賞ラインの本数が決められる。例えばメタル1枚であれば中央の横1本の入賞ライン33、2枚のときは横1本の入賞ライン32、33、34、3枚のときは斜め2本35、36を加えた合計5本の入賞ラインが使用できる。他の実施例は、レバーでシンボル23、24、25が回転し、全部のシンボルが揃うと高得点になる。

【0012】CRT、又はLCD、又はプロジェクションスクリーンによる画面38を傾斜させ、遊戯者がうつむくと見える位置にあり、表示器37に示される得点に比例して画面38の映像39が進行し、前例のパチンコ機と同様に得点と映像39の進行とが関連しているの、次の映像を見たい欲のため次々とコイン又はプリペイドカードを入れることになり店の収入が増大する。

【0013】図3は、本発明実施例の図1パチンコ機内部のブロックダイアグラムを示す。プリペイドカード2

3

又はコインを差込口3に挿入すると、カードセンサー40でそのカードから打球できる回数が検知され球溜41の球解除器42に伝達される。打球レバー4を操作すると球打出装置43が球5をレール6に沿って発射する。賞口に入った球は、その数が入球数カウンタ44で計数されて窓11に表示され、賞口に入らない球45と共に球溜41に入る。球溜41中の球はレバー4により再び打出されて循環する。カードセンサー40からの信号により打球しうる球数がきめられ、そのうち賞口に入りカウンタ44で計数された球数の信号はコンピュータ46に入り、球数に比例してモータ47を回転させ、これによりビデオテープ48又はLD又はCDを回転させる。即ち賞口に入った球数に比例した時間のみビデオテープLD、CDによる映像13を見られるようになっている。

【0014】図4は、本発明実施例の図2に示すスロットマシン内部のブロックダイアグラムを示す。メタル26又はプリペイドカードを差込口27に入れ、スタートレバー28を押すと、円筒22が回転し、円筒22上のシンボル23、24、25が回転する。レバー28を倒して円筒を停止又はストップボタン29、30、31を押すと各円筒の回転が停止するが、円筒のシンボルはセンサー49、50、51で検知し、回転が停止したシンボルの組合せをコンピュータ52で得点として算定し、得点の大きさに比例してモータ53を回転させ、ビデオテープを送り、LD、CDを回転させる。即ち、シンボルの得点の大きいほど、ビデオテープ、又はLD、CDによる映像39を長く見られるようになっている。

【0015】

【発明の効果】

(1) 球を外に出すことなく循環し、従って球を現金化できないので、暴力団の介入を排除する警視庁の方針に完全に合致する。

(2) しかし球を換金しなくても、本発明の映像との結合による期待感によりお客が沢山来るので業者は困ることなく、この点からも警視庁の要望を完全に満足する。

4

(3) 球が外に出ないので、業者が球を誤魔化し脱税出来ない。

(4) プリペイドカードシステムが完全に適用されるので、この点からも脱税防止になる。

(5) 風俗営業法その他の法律にも問題ない。

(6) 装置は最新のエレクトロニクスを駆使したものでハイテク日本に適合したものである。

(7) 装置は全部自動なので、人件費は不要であり、パチンコ業者は経費が下がり、利益増大する。

10 (8) 客が球の音を好む場合は、球の音を出せるので客を満足させることが出来る。一方静かな環境で遊びたい客は音の出ない静かな環境で遊ぶことが出来る。

(9) 装置もクリーン、遊び方もクリーンになるので、店もクリーンで、店の周りの住民や街もクリーンになり、従来のパチンコに伴う暴力団等のトラブル事件がなくなる。

【0016】

【図面の簡単な説明】

【図1】パチンコ機の正面図である。

20 【図2】スロットマシンの正面図である。

【図3】パチンコ機のブロックダイアグラムである。

【図4】スロットマシンのブロックダイアグラムである。

【0017】

【符号の説明】

1 パチンコ機

2 プリペイドカード

5 球

11 点数を表示する窓

30 13 映像

20 スロットマシン

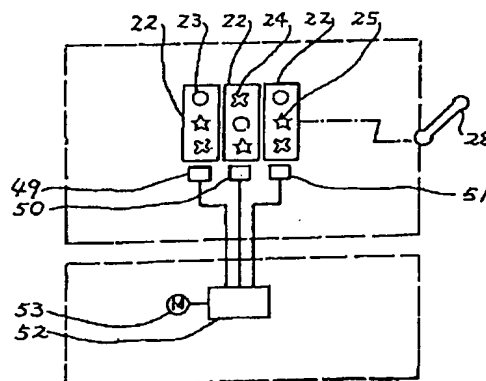
23 24、25 シンボル

26 メタル

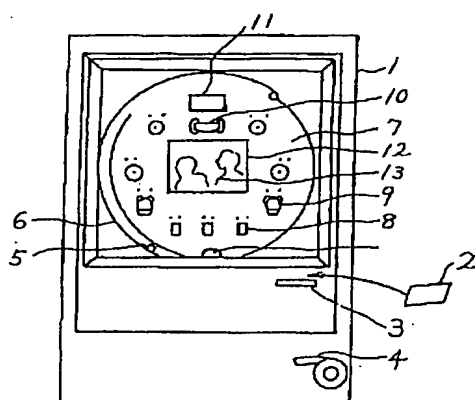
37 点数表示器

39 映像

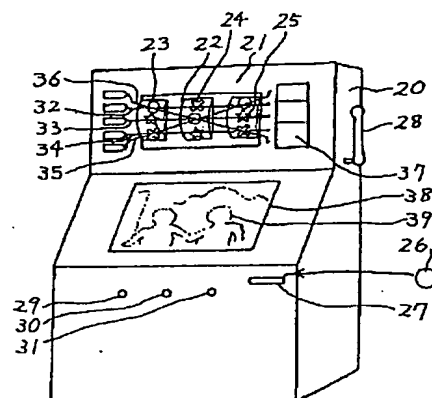
【図4】



【図1】



【図2】



【図3】

